



**SPIELANLEITUNG**

Ein Regelvideo,  
Mehrspieler-Varianten und  
aktuelle FAQ findest du  
auch online unter:

<http://mindbug.me/rules>



**„DU STEHST JETZT UNTER MEINER  
KONTROLLE, ERDLING! ICH HABE DICH  
AUSERWÄHLT, UM MEINE KREATUREN  
IM KAMPF GEGEN MEINE ERZFEINDE  
ZU BEFEHLIGEN.“**



# MINDBUG-REGELN

## 1

### ÜBERBLICK

In **MINDBUG** beschwörst du Hybrid-Kreaturen und schickst sie in den Kampf gegen die Kreaturen deines Gegners. Nimm dich aber in Acht, wenn du eine Kreatur beschwörst: Dein Gegner kann einen seiner Mindbugs einsetzen, um die Kontrolle über diese Kreatur zu übernehmen. Überliste deinen Gegner in einem fesselnden, taktischen Duell, in dem deine besten Karten tödlich für dich selbst sein können, wenn du sie zum falschen Zeitpunkt ausspielst.

## 2

### MATERIAL

Folgendes Material ist in **MINDBUG** enthalten:

**48 Kreaturen-Karten**    **2 Lebenspunktezähler**



**1 Spielanleitung**    **2 Kurzübersichts-Karten**    **4 Mindbug-Karten**



**Abhandeln von Effekten:**

Wenn du einen Effekt abhandeln willst, dann tue dies immer so vollständig wie möglich. Ignoriere den Teil bzw. die Teile der Fähigkeit, die nicht abgehandelt werden können.

**Beispiel:** Wenn dich ein Effekt auffordert, zwei Karten abzuwerfen, du aber nur eine Karte auf der Hand hast, wirfst du diese Karte ab und ignorierst die zweite Karte.

Wenn du einen Effekt abhandeln willst, trifft der Spieler, der die Aktion ausführt, alle Entscheidungen im Zusammenhang mit diesem Effekt, es sei denn, es ist etwas anderes angegeben.

**Beispiel:** Wenn eine deiner Karten den Effekt „Besiege eine gegnerische Kreatur“ hat, wählst du, welche gegnerische Kreatur du besiegst, da du die Aktion ausführst. Wenn eine andere deiner Karten den Effekt „Der Gegner muss eine Karte abwerfen“ hat, wählt er die Karte, die er abwirft, da er die Aktion ausführt.

## **Simultane Effekte:**

Wenn mehr als ein Effekt zur gleichen Zeit eintritt (z. B. wenn zwei Kreaturen gleichzeitig besiegt werden), entscheidet der aktive Spieler darüber, in welcher Reihenfolge diese Effekte abgehandelt werden. Handle immer erst einen Effekt zu Ende ab, bevor du einen anderen abhandelst.

# 4

## **SPIELAUFBAU**

### **Schritt 1: Mindbugs austeilen**

Jeder Spieler erhält 2 Mindbugs und legt sie offen vor sich ab.

 *Zusätzlich für die eigenständige Erweiterung **Jenseits der Evolution**:*

### **Schritt 2: Lege alle Entwicklungskarten beiseite**

Lege alle doppelseitigen Karten (Karten mit einer Kreatur auf der Vorder- und Rückseite) beiseite. Diese werden nicht ins Deck gemischt, sondern können durch einen speziellen Entwicklungseffekt auf bestimmten Karten ins Spiel kommen.

### **Schritt 3: Spielkarten mischen und austeilen**

Die Kreaturen-Karten werden gemischt und jeder Spieler erhält 10 Karten. Diese werden verdeckt als Nachziehstapel des jeweiligen Spielers abgelegt. Lasst neben den Nachziehstapeln ein wenig Platz für die Ablagestapel.

#### **Schritt 4: Handkarten ziehen**

Jeder Spieler zieht 5 Karten von seinem persönlichen Nachziehstapel und nimmt diese auf seine Hand.

#### **Schritt 5: Festlegen der Start-Lebenspunkte**

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 3 Lebenspunkten. Um sie zu zählen, nimmt jeder Spieler einen Lebenspunkte-zähler und stellt ihn auf 3 Lebenspunkte ein.

**Hinweis:** Um die Lebenspunkte zu zählen, können auch Würfel, Spielsteine oder 3 ungebrauchte Karten genutzt werden.



# AUFBAU



## 5

## SPIELBLAUF

### Ziel des Spiels

Wenn die Lebenspunkte des Gegners auf null gefallen sind, gewinnst du sofort das Spiel.

### Lebenspunkte

Du beginnst das Spiel mit 3 Lebenspunkten. Immer wenn du einen Lebenspunkt verlierst, reduzierst du deinen Lebenspunktezähler um die entsprechende Anzahl. Immer wenn du einen Lebenspunkt erhältst, erhöhst du deinen Lebenspunktezähler um die entsprechende Anzahl. Es gibt keine Obergrenze für Lebenspunkte.

## Kreaturen-Karten

Jede Karte symbolisiert eine Kreatur mit einem Namen und einem Stärkewert. Kreaturen können ein oder mehrere **SCHLÜSSELWÖRTER** (die erste Zeile unterhalb des Namens) und eine **FÄHIGKEIT** (der Text unterhalb der Schlüsselwörter) haben.

Stärkewert

1

CHAMÄLEONSCHÜTZE

Name

Schlüssel-  
wörter

RAFFINIERT

Fähigkeit

**Angreifen:** Der Gegner verliert  
1 Lebenspunkt.



**Hinweis:** Kreaturen können niemals einen niedrigeren Stärkewert als 1 haben, selbst wenn andere Effekte ihren Stärkewert verändern.

## Karten ziehen

Immer wenn du weniger als 5 Karten auf der Hand hast, ziehst du sofort von deinem Nachziehstapel nach, bis du wieder 5 Karten auf der Hand hast. Tue dies, bevor andere Effekte eintreten (z. B. bevor eine Karte mit einem Mindbug kontrolliert wird oder ihr **Ausspieleffekt** ausgelöst wird). Wenn dein Nachziehstapel leer ist, werden keine Karten nachgezogen. Du darfst unbegrenzt viele Karten auf der Hand halten.

## Abwechselnd spielen

Um festzulegen wer anfängt, deckt jeder Spieler eine zufällige Karte vom Stapel ungenutzter Karten auf (also von den verbleibenden Kreaturen-Karten, die nicht an die Spieler ausgeteilt wurden). Die Stärkewerte dieser Karten werden miteinander verglichen. Der Spieler mit dem höchsten Wert fängt an. Bei Gleichstand werden erneut Karten aufgedeckt.

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Du musst jeden Zug **eine** der folgenden Aktionen durchführen. Wenn du dies nicht kannst, verlierst du das Spiel.

1. **Eine einzige Karte ausspielen**  
oder
2. **Mit einer einzigen Kreatur angreifen**



## Eine Karte ausspielen

Wähle eine deiner Handkarten aus und lege sie offen auf den Tisch. Zeige sie deinem Gegner deutlich, indem du sie vorübergehend zu ihm drehst, damit er sie lesen kann. Jetzt hat dein Gegner zwei Möglichkeiten:

### **Option 1: Dein Gegner verzichtet darauf, einen Mindbug einzusetzen**

Wann immer du eine Handkarte ausspielst, darf dein Gegner eine seiner Mindbug-Karten einsetzen, um die Kontrolle über deine Karte zu erlangen. Wenn er entweder keine Mindbugs mehr hat oder darauf verzichtet, einen einzusetzen, legst du die ausgespielte Kreaturen-Karte in deinem Spielbereich ab und löst ihre **Ausspiel**-effekte aus, sofern vorhanden. Dann ist dein Zug zu Ende. Nun ist dein Gegner an der Reihe.

### **Option 2: Dein Gegner entscheidet sich, einen Mindbug einzusetzen**

Wenn sich dein Gegner entscheidet, einen Mindbug einzusetzen, darf er oder sie diese Karte sofort an deiner Stelle ausspielen und verliert dadurch einen Mindbug. Dieser wird umgedreht (die Rückseite zeigt also nach oben), damit erkennbar ist, dass er bereits eingesetzt wurde. Die Kreaturen-Karte wird im Spielbereich deines Gegners abgelegt.

Der Gegner löst alle **Ausspieleffekte** der Kreatur aus, so als ob er oder sie diese Kreaturen-Karte selbst ausgespielt hätte. Beende dann deinen Zug und spiele danach sofort einen zusätzlichen Zug (der dir erlaubt, entweder eine Karte auszuspielen oder mit einer Kreatur anzugreifen).

**Hinweis:** Gelangt eine Kreatur auf eine andere Weise ins Spiel als durch eine „Ausspielen einer Handkarte“-Aktion (z. B. durch Auslösen eines Karten-Effekts), kann mit einem Mindbug nicht die Kontrolle über diese Karte erlangt werden.

**Hinweis:** Es ist nicht erlaubt, einen Mindbug auf eine Kreatur einzusetzen, die sich bereits im Spiel befindet. Dies gilt ebenso für Kreaturen, die bereits von deinem Gegner mit einem Mindbug kontrolliert wurden.

**Hinweis:** Wenn eine Kreatur, die mit einem Mindbug kontrolliert wurde, besiegt wird, kommt sie auf den Ablagestapel des Spielers, der die Kreatur gerade kontrolliert. Dieser Spieler handelt auch alle **Besiegt**-Effekte dieser Kreatur ab.

**Beispiel:** Alice spielt ihre Handkarte Axolotl-Heilerin aus und zieht auf 5 Handkarten auf. Bob hat noch zwei Mindbugs übrig. Er entscheidet sich, einen Mindbug einzusetzen, legt die Axolotl-Heilerin in seinem Spielbereich ab und aktiviert ihren **Ausspieleffekt** (um 2 Lebenspunkte zu erhalten). Danach beendet Alice ihren Zug und spielt sofort einen zusätzlichen Zug. Sie spielt nun den Befremdlichen Bottich aus und zieht wieder auf 5 Handkarten nach. Bob hat einen Mindbug übrig und könnte ihn einsetzen, um den Bottich zu übernehmen. Er entscheidet sich jedoch, seinen Mindbug zu behalten, und Alice legt den Befremdlichen Bottich in ihrem Spielbereich ab.

### Mit einer Kreatur angreifen

Wähle eine einzige Kreatur in deinem Spielbereich aus, um mit ihr anzugreifen. Dein Gegner darf nun eine einzige Kreatur aus seinem eigenen Spielbereich auswählen, um diesen Angriff zu blocken. Tut er das nicht, verliert er 1 Lebenspunkt. Wenn er den Angriff blockt, kämpfen beide Kreaturen. Vergleiche zur Auswertung des Kampfs ihre Stärkewerte miteinander. Die Kreatur mit dem niedrigeren Stärkewert wird besiegt und auf den Ablagestapel ihres kontrollierenden Spielers gelegt. Wenn beide Kreaturen die gleiche Stärke haben, werden beide Kreaturen besiegt. Jeder Spieler darf sich während des Spiels die Karten in jedem Ablagestapel ansehen.

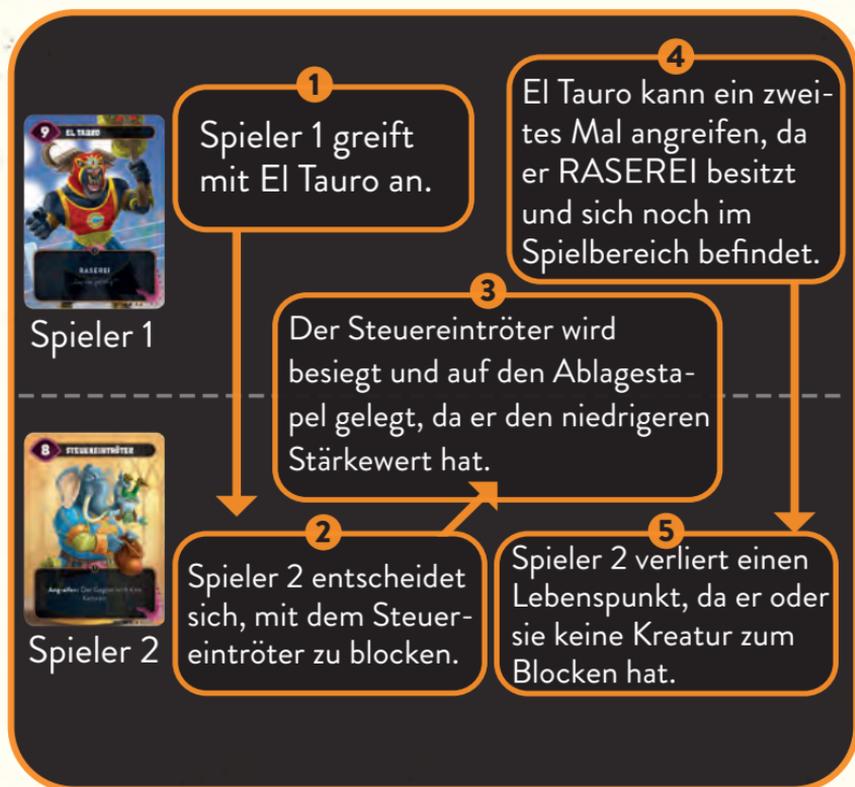
**Beispiel:** Alice greift mit dem Gorilllöwen an, der über Stärke 10 verfügt. Bob hat den Brummbären mit Stärke 8 im Spiel. Er kann mit dem Brummbären blocken. In diesem Fall verliert er keinen Lebenspunkt, aber sein Brummbär ist besiegt und wird auf Bobs Ablagestapel gelegt. Er entscheidet sich stattdessen, den Angriff nicht zu blocken und verliert deshalb 1 Lebenspunkt.



## Schlüsselwörter

Kreaturen-Karten können ein oder mehrere Schlüsselwörter haben. Ein Schlüsselwort ist ein Wort oder eine Wortgruppe, die als Ersatz für Regeltexte steht und erklärt, was diese Karte tut.

**RASEREI:** Diese Kreatur darf in jedem Zug zweimal angreifen, wenn sie sich noch im Spielbereich befindet.



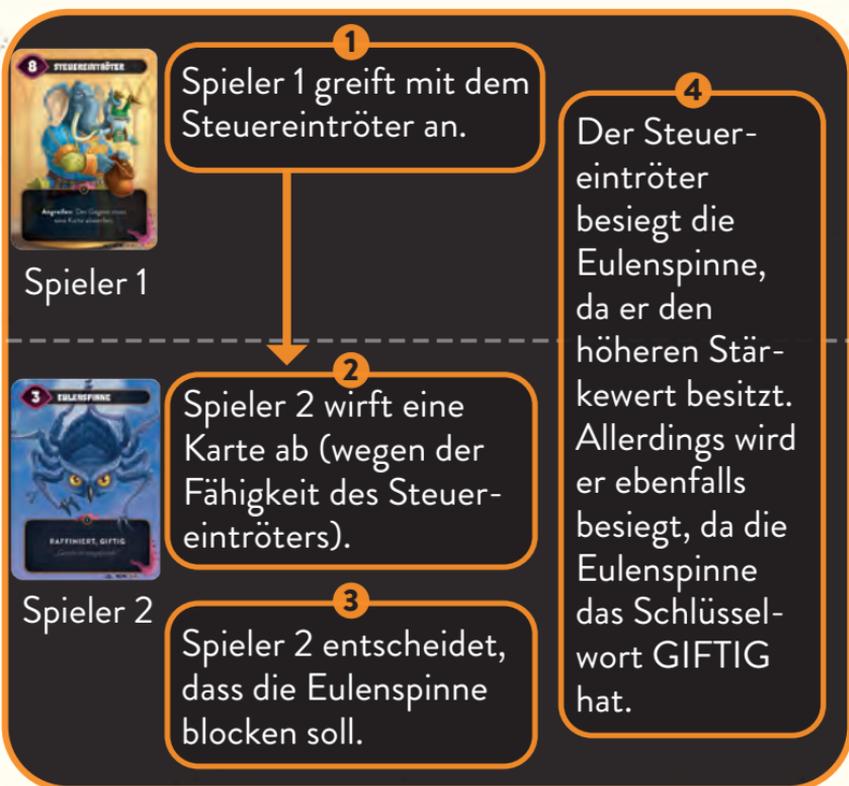
**JÄGER:** Wenn du mit dieser Kreatur angreifst, darfst du eine gegnerische Kreatur auswählen, die sie blocken muss.

**Hinweis:** Du darfst auch eine gegnerische Kreatur wählen, die diesen Angriff normalerweise nicht blocken könnte. Die Verwendung des Schlüsselwortes JÄGER ist freiwillig. Setzt du es aber ein, kannst du es nicht verwenden, um den Gegner direkt anzugreifen.



**GIFTIG:** Bei der Auswertung des Kampfs mit dieser Kreatur wird die gegnerische Kreatur immer besiegt.

**Hinweis:** Wenn der Stärkewert der gegnerischen Kreatur gleich oder höher ist, wird die Kreatur, die das Schlüsselwort GIFTIG hat, auch besiegt.



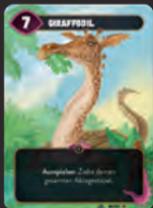
**RAFFINIERT:** Diese Kreatur kann nur von Kreaturen geblockt werden, die das Schlüsselwort RAFFINIERT haben.

**Hinweis:** Sie kann gegnerische Kreaturen ganz normal blocken, wie jede andere Kreatur auch.



Spieler 1

1  
Spieler 1 greift mit der Eulenspinne an (eine Kreatur, die das Schlüsselwort RAFFINIERT hat).



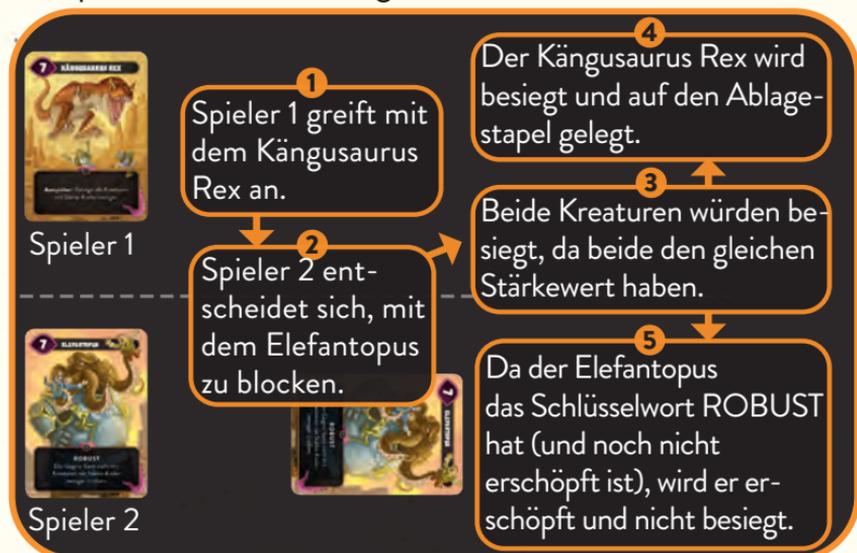
Spieler 2



2  
Spieler 2 hat zwei Kreaturen im Spiel, es kann jedoch nur das Tigerhörnchen zum Blocken ausgewählt werden (da das Schlüsselwort RAFFINIERT erforderlich ist).

**ROBUST:** Wenn diese Kreatur besiegt würde und noch nicht erschöpft ist, wird sie erschöpft, anstatt besiegt zu werden. Es ist dabei egal, ob sie durch einen Kampf oder einen Effekt besiegt würde. Erschöpfen bedeutet, die Karte um 90 Grad zu drehen. Dies soll zeigen, dass ihr Schlüsselwort ROBUST bereits eingesetzt wurde. Erschöpft zu sein beeinflusst nicht, was eine Kreatur tun kann (sie kann immer noch angreifen, blocken und ihre Fähigkeiten einsetzen).

**Hinweis:** Wenn eine Kreatur, die das Schlüsselwort GIFTIG hat, eine gleiche oder höhere Stärke besitzt als eine gegnerische Kreatur, die das Schlüsselwort ROBUST hat und die sie bekämpft, wird jene gegnerische Kreatur erschöpft, aber nicht besiegt.



## Auslöser

Die meisten Kreaturen haben eine spezielle Fähigkeit, die an einem bestimmten Moment im Spiel ausgelöst wird. Der entsprechende Effekt tritt für den kontrollierenden Spieler der Kreatur ein. Es gibt die folgenden Auslöser:

**Ausspielen:** Dieser Effekt wird ausgelöst, sobald die Kreatur mit diesem Effekt ins Spiel kommt. Er wird auf jeden Fall ausgelöst, egal auf welche Art und Weise die Kreatur ins Spiel kommt (z. B. auch, wenn ein anderer Effekt es dir erlaubt, jene Karte von deinem Ablagestapel auszuspielen). Wenn dein Gegner einen Mindbug einsetzt, um die Kontrolle über eine von dir ausgespielte Karte zu erlangen, dann tritt der **Ausspieleffekt** für deinen Gegner ein und nicht für dich.

**Angreifen:** Dieser Effekt wird ausgelöst, sobald die Kreatur mit diesem Effekt angreift, jedoch bevor dein Gegner sich entscheidet, ob er blocken will.

**Besiegt:** Dieser Effekt wird ausgelöst, sobald die Kreatur mit diesem Effekt besiegt wird. Das bedeutet, dass die Kreatur aus dem Spielbereich entfernt und auf den Ablagestapel ihres kontrollierenden Spielers gelegt wird. Eine Kreatur kann im Kampf oder durch den Effekt einer anderen Karte besiegt werden.

Beachte, dass dieser Effekt nicht ausgelöst wird, wenn dein Gegner die Kontrolle über die Kreatur übernimmt, sie zurück auf deine Hand schickt, wenn du sie aus deinen Handkarten abwirfst oder wenn sie anstatt besiegt zu werden, erschöpft wird.

-  *Zusätzlich für die eigenständige Erweiterung **Jenseits der Evolution**:*  
**Aktion:** Wenn du eine Kreatur mit einem **Aktion**-Effekt in deinem Spielbereich hast, darfst du deinen Zug damit verbringen, diesen Effekt zu aktivieren, anstatt eine Karte auszuspielen oder mit einer Kreatur anzugreifen. Wenn der Effekt nichts bewirkt, darfst du ihn nicht aktivieren.

### Sonstige Fähigkeiten

**Dauerhafte Fähigkeiten:** Enthält der Fähigkeitstext einer Karte kein Auslöser-Wort (**Ausspielen**, **Angreifen**, **Besiegt** oder **Aktion**), dann handelt es sich um eine dauerhafte Fähigkeit. Sie ist immer aktiv, solange sich die Karte im Spiel befindet und alle Bedingungen erfüllt sind, die durch die Fähigkeit genauer definiert sind.

-  *Zusätzlich für die eigenständige Erweiterung **Jenseits der Ewigkeit**:*  
**Im Ablagestapel:** Hierbei handelt es sich um eine besondere Art einer dauerhaften Fähigkeit, die immer aktiv ist, solange sich die Karte mit dieser Fähigkeit in deinem Ablagestapel befindet. Diese Karten haben ein zusätzliches Textfeld in ihrem oberen Bereich.

Wenn die betreffende Karte in deinen Ablagestapel gelegt wird (weil die entsprechende Kreatur besiegt wurde oder aufgrund eines Effekts im Spiel), lass sie etwas aus den anderen Karten des Ablagestapels herausragen, um sicherzustellen, dass sowohl du als auch dein Gegner wissen, dass ihre Fähigkeit aktiv ist.



**⊗** *Zusätzlich für die eigenständige Erweiterung **Jenseits der Ewigkeit**:*  
**Im Ablagestapel:** Solange sich diese Karte in deinem Ablagestapel befindet, ist ihr Effekt aktiv.

Das Glossar beinhaltet diverse Begriffe, die während des Spiels vorkommen können.

**Verbündete Kreatur / Gegnerische Kreatur:** Wenn sich Karten in deinem Spielbereich befinden, dann nennt man sie **verbündete Kreaturen**. Wenn sie sich im Spielbereich deines Gegners befinden, dann nennt man sie **gegnerische Kreaturen**. Wenn ein Effekt sowohl verbündete als auch gegnerische Kreaturen betrifft, werden beide in entsprechenden Texten **Kreaturen** genannt. Sind sie Teil deiner Handkarten oder befinden sie sich in deinem Ablagestapel, dann nennt man sie einfach **Karten**.

**Abwerfen:** Eine Karte abzuwerfen bedeutet, dass du sie aus deinen Handkarten entfernst und auf deinen Ablagestapel legst. Wenn ein Effekt dich zwingt, mehr Karten abzuwerfen als du auf der Hand hast, wirfst du so viele Karten ab wie möglich.

**Stehlen:** Erlaubt ein Effekt es dir, eine Karte zu stehlen, nimmst du eine Handkarte deines Gegners und fügst sie zu deinen eigenen Handkarten hinzu.

**Die Kontrolle über eine Kreatur übernehmen:** Wenn ein Karteneffekt es dir erlaubt, die Kontrolle über eine Kreatur zu übernehmen, legst du sie in deinem Spielbereich ab. Wenn du die Kontrolle über eine Kreatur übernimmst, verbleibt sie in ihrem aktuellen Zustand (z. B. erschöpft) und löst keine **Ausspieleffekte** aus.

 *Zusätzlich für die eigenständige Erweiterung **Jenseits der Ewigkeit**:*  
**Diese Kreatur mit X Karten verstärken:** Du darfst bis zu X Karten aus einer beliebigen Kombination von Ablagestapeln nehmen und sie mit der Vorderseite nach unten teilweise unter diese Kreatur legen. Für jede Verstärkungskarte, die dort liegt, hat diese verstärkte Kreatur +1 Stärke. Wenn diese verstärkte Kreatur den gesamten Spielbereich verlässt (z. B. wenn sie auf deinen Ablagestapel gelegt oder auf deine Hand zurückgeschickt wird), legst du alle Verstärkungskarten, die unter ihr liegen, auf deinen Ablagestapel. Jeder Spieler darf sich während des Spiels die Verstärkungskarten unter jeder Kreatur ansehen.

 **Eine Kreatur mit X Karten verstärken:** Ähnlich wie oben, aber du darfst die Karten unter eine beliebige Kreatur legen.

 *Zusätzlich für die eigenständige Erweiterung **Jenseits der Evolution**:*  
**Entwickeln:** Einige Kreaturen haben einen Effekt, der es ihnen erlaubt, sich weiterzuentwickeln. Jede Entwicklungsreihe besteht aus 3 Kreaturen. Eine kommt beim Spielaufbau in den Nachziehstapel und hat die normale Mindbug-Rückseite. Sie wird „Stufe 1“ genannt, was du an der römischen Zahl I in der oberen rechten Ecke der Karte erkennst. „Stufe 2“ und „Stufe 3“ sind auf der Vorder- und Rückseite derselben Karte aufgedruckt, die beim Spielaufbau zur Seite gelegt wird.

Wenn sich eine Kreatur von Stufe 1 zu Stufe 2 entwickelt, nimmst du die entsprechende doppelseitige Karte und legst sie mit der Stufe 2 nach oben über die Karte der Stufe 1.

Wenn sich eine Kreatur von Stufe 2 zu Stufe 3 entwickelt, drehst du die doppelseitige Karte einfach um, um zu zeigen, dass die Stufe 3 jetzt im Spielbereich ist.

Eine Kreatur, die sich entwickelt, gilt immer noch als dieselbe Kreatur. Sie verbleibt auch nach ihrer Entwicklung in ihrem aktuellen Zustand (z. B. erschöpft oder verstärkt) und löst keine **Ausspieleffekte** aus.

Wenn eine Kreatur der Stufe 2 oder der Stufe 3 den gesamten Spielbereich verlässt (z. B. wenn sie auf deinen Ablagestapel gelegt oder auf deine Hand zurückgeschickt wird), kehrt sie zunächst zur Stufe 1 zurück. Lege die doppelseitige Karte mit der Stufe 2 und der Stufe 3 beiseite. Wenn die Kreatur der Stufe 1 zu einem späteren Zeitpunkt wieder ins Spiel kommt, kann sie sich wieder normal entwickeln.

**„PASS JETZT GUT AUF, WERTLOSES MENSCHLEIN.  
ES SIND IMMERHIN MEINE SCHÖPFUNGEN,  
MIT DENEN DU SPIELN WIRST.“**





-  **Zusätzlich für die eigenständige Erweiterung *Jenseits der Ewigkeit*:** **Diese Kreatur mit X Karten verstärken:** Du darfst bis zu X Karten aus beliebigen Ablagestapel(n) nehmen und sie mit der Vorderseite nach unten unter diese Kreatur legen. Für jede Karte, die dort liegt, hat diese Kreatur +1 Stärke.

# 7

## WICHTIGE TIPPS FÜR ANFÄNGER

- Bevor du eine Handkarte ausspielst, solltest du sicherstellen, dass du dich dagegen schützen kannst, wenn sich dein Gegner entscheidet, einen Mindbug auf diese Karte einzusetzen.
- Wenn du eine Handkarte ausspielst, zeige sie deinem Gegner deutlich, indem du sie vorübergehend zu ihm drehst, damit er sie lesen kann und nicht vergisst zu entscheiden, ob er einen Mindbug einsetzt oder nicht.
- Wenn dein Gegner einen Mindbug einsetzt, vergiss nicht, dass du nach diesem Zug sofort einen zusätzlichen Zug spielen musst.
- Du hast zu Beginn des Spiels nur 2 Mindbugs. Achte also darauf, dass du sie zum richtigen Zeitpunkt einsetzt. Versuche, nicht auf die Falle oder den Bluff deines Gegners hereinzufallen. Wenn du deine beiden Mindbugs bereits eingesetzt hast, bist du nämlich schutzlos.
- Gegnerische Kreaturen, die das Schlüsselwort RAFFINIERT haben, sind nicht schwer zu schlagen. Du kannst sie blocken, indem du deine eigene Kreatur einsetzt, die RAFFINIERT hat (oder deine Wilde Chimäre). Du kannst sie besiegen, indem du eine Kreatur einsetzt,

die das Schlüsselwort JÄGER oder eine besondere Fähigkeit hat (z. B. Kängusaurus Rex, Knallfrosch, Harpyienmutter). Du kannst auch eine Kreatur einsetzen, die RASEREI hat, um das Wettrennen zu gewinnen, indem du in jedem Zug zweimal angreifst.

8

## MITWIRKENDE

**Spieldesign:** Christian Kudahl, Marvin Hegen, Richard Garfield, Skaff Elias

**Illustrationen:**

Denis Martynets  
[www.denism.com.ua](http://www.denism.com.ua)

**Grafikdesign:**

Maximilian Gotthold  
<https://maxgotthold.de>

**Testspiele:** Alexandre Guignard, Anders Klarskov Knudsen, Andreas Skjellerup Iversen, Baptiste Lotigier, Bo Stentebjerg-Hansen, Cheesus, Daniela Hegen, Daniel Herbert, Emil Grubak Schmalfeldt, Garrot Kole, Guksung An, Henrik Larsson, Jared Patterson, Jens Balcerek, Jeppe Due Hunsdahl, Jocelyn Mouden, Joshua Raynack, Kasper Meyer, Koni Garfield, Kristoffer Dyrgaard Sørensen, Laura Kudahl, Linus Hegen, Łukasz Włodarczyk, Manuel Smak, Marcel Auclair, Markus Peschina, Max Randall, Nicola Preda, Óliver “Nerliot” Benavente, Pascal Bogensperger, Phu Vinh Nguyen, Romain Lapostolle, Schuyler Garfield, Sebastian Nickel, Simon Dupuis, Søren Juul Larsen, Steffen Klein, Stephan Heim, Yoann Leorier

**Deutsche Fassung:** Stephanie Schnabel-Hannen und Malte Kühle für The Geeky Pen, Michael Csorba, Alexandre Guignard für Nerdlab Games

Niclas Kuck, Simon Edelhofer, Jan Künkele, Josephine Gauss, Roman „roschm“ Schmid, Kevin Busch





## KURZÜBERSICHT

### SCHLÜSSELWÖRTER

**GIFTIG:** Bei der Auswertung des Kampfs mit dieser Kreatur wird die gegnerische Kreatur immer besiegt.

**JÄGER:** Wenn du mit dieser Kreatur angreifst, darfst du eine gegnerische Kreatur auswählen, die sie blocken muss.

**RAFFINIERT:** Diese Kreatur kann nur von Kreaturen geblockt werden, die das Schlüsselwort RAFFINIERT haben.

**RASEREI:** Diese Kreatur darf in jedem Zug zweimal angreifen, wenn sie sich noch im Spielbereich befindet.

**ROBUST:** Wenn diese Kreatur besiegt würde und noch nicht erschöpft ist, wird sie erschöpft, anstatt besiegt zu werden.

### AUSLÖSER & FÄHIGKEITEN

**Ausspielen:** Effekt wird ausgelöst, sobald diese Kreatur ins Spiel kommt. Wenn dein Gegner einen Mindbug einsetzt, tritt der Ausspieleffekt für deinen Gegner ein und nicht für dich.

**Angreifen:** Effekt wird ausgelöst, sobald diese Kreatur angreift, jedoch bevor dein Gegner sich entscheidet, ob er blocken will.

**Besiegt:** Effekt wird ausgelöst, sobald diese Kreatur besiegt wird, in der Regel als Folge eines Kampfes oder eines Karteneffektes.



## KURZÜBERSICHT

-  **Aktion:** Solange sich diese Kreatur im Spielbereich befindet, kann ihr Aktion-Effekt aktiviert werden, anstatt in diesem Zug eine Karte auszuspielen oder mit einer Kreatur anzugreifen.
-  **Im Ablagestapel:** Solange sich diese Karte in deinem Ablagestapel befindet, ist ihr Effekt aktiv.

## GLOSSAR

-  **Diese Kreatur mit X Karten verstärken:** Du darfst bis zu X Karten aus beliebigen Ablagestapel(n) nehmen und sie mit der Vorderseite nach unten unter diese Kreatur legen. Für jede Karte, die dort liegt, hat diese Kreatur +1 Stärke.
-  **Eine Kreatur mit X Karten verstärken:** Ähnlich wie oben, aber du darfst die Karten unter eine beliebige Kreatur legen.
-  **Zu X entwickeln:** Ersetze diese Kreatur durch X, indem du X für Stufe 2 darüber legst oder für Stufe 3 umdrehst. Wenn eine entwickelte Kreatur den gesamten Spielbereich verlässt, kehrt sie zunächst zur Stufe 1 zurück.

 gilt nur für die eigenständige Erweiterung **Jenseits der Evolution**

 gilt nur für die eigenständige Erweiterung **Jenseits der Ewigkeit**